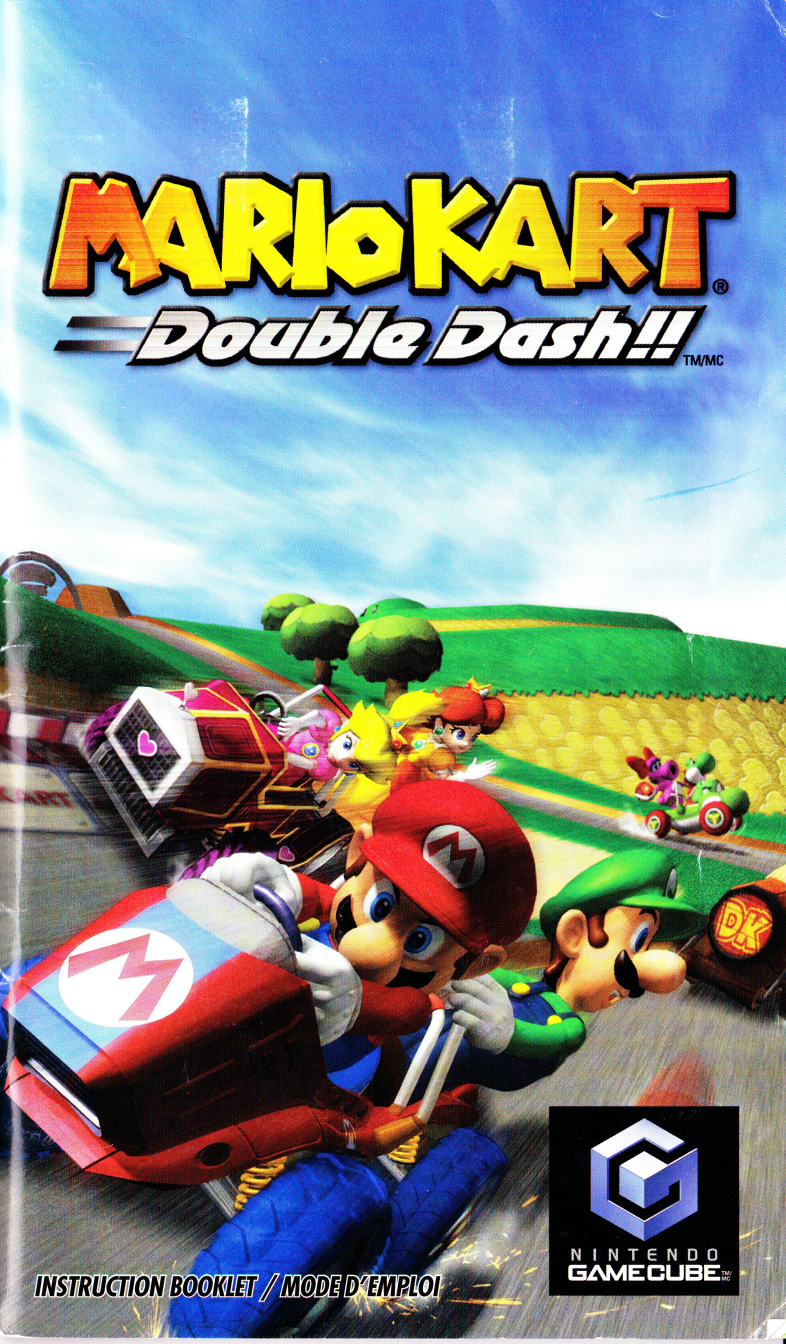
MARIO KART® Double Dash!! ™/MC



NINTENDO GAMECUBE™

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

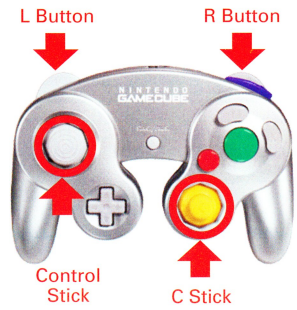
The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal ®
Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo ®

1-4 Player Simultaneous

THIS GAME SUPPORTS SIMULTANEOUS GAME PLAY WITH ONE, TWO, THREE OR FOUR PLAYERS AND CONTROLLERS.

1 à 4 joueurs simultanément

CE JEU PERMET À 1, 2, 3 et 4 JOUEURS DE JOUER SIMULTANÉMENT.

Memory Card

THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.

Carte de mémoire

CE JEU REQUIERT UNE CARTE DE MÉMOIRE POUR LA SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION, DES RÉGLAGES ET DES STATISTIQUES.

Broadband

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE BROADBAND MODEM.

Bande large

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE MODEM À LARGE BANDE DE NINTENDO GAMECUBE.

Progressive Scan compatible

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH PROGRESSIVE SCAN MODE TVs.

Compatible avec le mode de balayage progressif

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LES TÉLÉVISEURS OFFRANT LE MODE DE BALAYAGE PROGRESSIF.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

POUR TOUS E CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

NEED HELP PLAYING A GAME?

You can visit our website at www.nintendo.ca for game play information.
For automated game play tips and news, call Nintendo's Power Line at: 1-425-885-7529.
This may be a long distance call, so please ask permission from whomever pays the phone bill.

Rather talk with a game counselor?
1-800-521-0900
Available in U.S. and Canada - $1.50 per minute (U.S. funds). Please have Visa or MasterCard ready
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week
French-speaking representatives and game counselors are also available
7:00 a.m. to 4:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week
Callers under 18 need to obtain parental permission to call. Prices subject to change.
TTY Game Play Assistance: 425-883-9714

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.ca pour obtenir de l'aide.
Pour contacter la ligne informatisée d'indices et de nouvelles, appelez la Ligne de puissance de Nintendo au 1 (425) 885-7529.
Il pourrait s'agir d'un interurbain, veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Vous préférez parler à un conseiller en jeux ?
1 (800) 521-0900
Disponible aux É.-U. et au Canada. 1,50 $ US la minute. Veuillez avoir en main votre carte Visa ou MasterCard.
Entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.
Des représentants et des conseillers de langue française sont également disponibles entre 7 h 00 et 16 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept.
Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent obtenir la permission d'un parent avant d'appeler.
(Prix sujets à changement) Service ATS d'assistance aux joueurs : (425) 883-9714

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Fabriqué sous brevet de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

TO PLAY GAMES THAT CARRY THE DOLBY SURROUND PRO LOGIC II LOGO IN SURROUND SOUND, YOU WILL NEED A DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OR DOLBY SURROUND PRO LOGIC DECODER. THESE DECODERS ARE SOLD SEPARATELY.

POUR JOUER À DES JEUX PORTANT LE LOGO DE DOLBY SURROUND PRO LOGIC II EN SON AMBIANT, VOUS AUREZ BESOIN DU DÉCODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DÉCODEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.

Nintendo®

© 2003 NINTENDO.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO OF CANADA LTD., AUTHORIZED USER. © 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS PRODUCT INCLUDES SOFTWARE DERIVED FROM THE RSA SECURITY INC. MD5 MESSAGE-DIGEST ALGORITHM. COPYRIGHT © 1991-2, RSA SECURITY INC. CREATED 1991. ALL RIGHTS RESERVED.

TOUS LES DROITS, Y COMPRIX CEUX DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, SONT RÉSERVÉS PAR NINTENDO. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO, NINTENDO OF CANADA LTD., USAGER AUTORISÉ. © 2003 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
CE PRODUIT COMPREND DU MATÉRIEL LOGICIEL DÉRIVÉ DE RSA SECURITY INC. MD5 MESSAGE-DIGEST ALGORITHM. COPYRIGHT © 1991-2, RSA SECURITY INC. CRÉÉ EN 1991. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CONTENTS

CONTROLS (SINGLE PLAY) 8
CONTROLS (CO-OP PLAY) 10
DRIVING TECHNIQUES 12
GETTING STARTED 14
MODES 16
GRAND PRIX 17
TIME TRIALS 19
VERSUS 21
BATTLE MODE 22
LAN SETUP 24

TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES (JEU EN SOLO) 34
COMMANDES (JEU EN CO-OP) 36
TECHNIQUES DE CONDUITE 38
POUR COMMENCER 40
MODES 42
GRAND PRIX 43
ESSAIS MINUTÉS 45
CONTRE UN ADVERSAIRE 47
COMBAT 48
RÉGLAGE DU LAN 50

The Double Dash Grand Prix!

Choosing Character Combinations

Karts can hold two riders: one in front and one in back. The front character handles driving duties, while the character in the back controls the use of items. You can choose any combination of characters you like. It's only natural to pair up the brothers Mario and Luigi, but how about a tandem of Mario and his arch-rival Bowser?

Twice the Items, Twice the Excitement!

Each rider can carry an item, so you can now ready two surprises at a time. Block the road with double Bananas, or send out consecutive Red Shells to punish anyone in front of you. Use items and your imagination to create strategic mayhem.

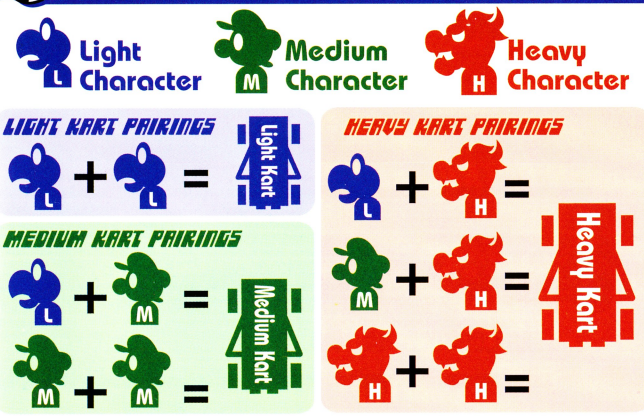
Teamwork Is the Key in Co-op Mode!

It's no longer one kart per player! In single play, one person controls the kart, but in co-op mode, two players join forces to rule the road! Each player controls one of the riders. Should veteran racers take the wheel and leave items to the rookies?

Kart Characteristics

Just like the characters, karts are divided into three classes—light, medium, and heavy. Characters cannot ride in karts that are smaller than they are. This chart illustrates which characters can ride in which karts.

Characters and Karts



Light Kart Characteristics

Light karts have good acceleration but fairly low top speeds. They don't lose too much speed when they go off course.

Medium Kart Characteristics

Medium karts have average acceleration and top speeds.

Heavy Kart Characteristics

Heavy karts have poor acceleration but great top speeds. They send light and medium karts bouncing away if they hit them and lose a lot of speed when they go off-road.

Controls

SINGLE PLAY

This icon indicates menu-screen controls.
(Only Player 1 can make menu selections.)

L OR R BUTTON

Press and hold L or R and use the Control Stick to drift.

CONTROL STICK

Steer.
The more you tilt the Control Stick, the more you turn.

Throw items forward or backward.

Make menu selections.

START/PAUSE

Pause races to view the pause menu.
(Player 1 only)

Z BUTTON

Swap Positions.
Switch character positions between the front and back.

X OR Y BUTTON

Use items with the character in back.

A BUTTON

Accelerate.

Confirm menu selections.

B BUTTON

Brake/Reverse.
Press while racing to brake, and press when stopped to back up.

Cancel menu selections.

Controls

CO-OP PLAY

L OR R BUTTON

Front Player

Press and hold L or R and use the Control Stick to drift.

Rear Player

Slide-attack.

CONTROL STICK

Front Player

The more you tilt the Control Stick, the more you turn.

Rear Player

Throw items forward or backward.

SPECIAL CONTROLS FOR CO-OP PLAY

Slide Attack — Rear Player L or R

Quickly slide your kart left or right while attacking. If you hit a kart that's carrying items, you'll steal an item.

Z BUTTON

Have both players press this button simultaneously to switch positions.

X OR Y BUTTON

Front Player

Pass items to rear player.

Rear Player

Use items.

A BUTTON

Front Player

Accelerate.

Rear Player

Do a Double Dash!! (» pg. 13)
Use items.

B BUTTON

Front Player	Rear Player
Brake/Reverse.	Use items.

START/PAUSE

Pause races to view the pause menu.

Only Player 1 can make menu selections. (» pgs. 8-9)

Driving Techniques

Here are some driving techniques to make your time behind the wheel as fun as possible.

DRIFT

You can send your kart drifting into a sideways power slide by pressing either L or R while tilting the Control Stick either left or right. Drifting lets you take corners without losing speed.

MINI-TURBO

This is a technique that gives you a split-second turbo burst. The controls differ between single play and co-op play.

CONTROLS

Single Play

While drifting, tilt the Control Stick in the direction opposite to your turn to perform a counter.

Once the sparks are red, tilt the Control Stick into the turn, then opposite the turn to do another counter.

When the sparks turn blue, stop drifting to perform a Mini-Turbo.

Co-op Play

When the front character sends the kart into a drift, the rear character should tilt the Control Stick to perform a counter.

After the sparks turn red, the rear player should do another counter.

When the sparks turn blue, the front character can stop drifting and perform a Mini-Turbo.

ROCKET START

If you press A just as Lakitu's start signal turns green, you'll perform a Rocket Start.

DOUBLE DASH!!

In co-op play you can get an even better launch if both the front and rear characters perform a Rocket Start at the same time. This is called a Double Dash.

STEALING ITEMS

There are three ways to steal items from rival karts. However, you can only steal items if the rear character on your kart is not already carrying an item.

HOW TO STEAL

1. Hit an opposing kart while using a Mushroom.
2. Run into another kart while using a Star.
3. Slide-attack a rival kart.

If both characters on the kart you hit are carrying items, you'll steal the rear character's item, and the front character's item will fall onto the course.

Getting Started

Place the Mario Kart: Double Dash!! Game Disc in the Nintendo GameCube and close the Disc Cover. Next, insert a Memory Card into Slot A and press the POWER Button. On the title screen, press START/PAUSE when prompted to create a game data file. Once a data file is created, the title screen will display again.

TITLE SCREEN SELECTIONS

Start	Begin playing. (» pg. 15)
Records	View records for all of the courses raced up to this point.
Options	Change game settings and Controller functions.

- Sound: Set the sound output to Mono, Stereo, or Surround.
- Volume: Use the Control Stick to adjust the volume.
- Rumble: Turn the Rumble feature ON or OFF.
- Time Trials Ghost: Turn the ghost ON or OFF. (» pg. 20)
- VS. Item Box: Adjust the Item Box settings. (» pg. 21)
- VS. Laps: Set the number of requisite course laps.

About Saving

Game data is saved in the following situations:

- When you finish a Grand Prix and achieve a new ranking.
- When you set a new record in Time Trials.
- When you change Options screen settings and select OK!

Do not press the POWER Button or remove the Memory Card while saving as this may corrupt your game data.

- This game requires 3 empty blocks to create a new game data file.
- It takes 5 empty blocks to save 1 ghost-data file. (» pg. 20)

Please refer to the Nintendo GameCube instruction booklet for directions on how to format and delete Memory Card files.

STARTING THE GAME

1 Select the number of players.

You can play with one to four players. You will need one Controller per player.

2 Different Player Numbers, Different Game Play.

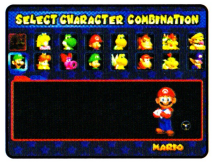
The types of game play available differ depending on the number of players and how the players are paired up.

Players	Pairing	Grand Prix	Time Trials	VS	Battle
1	1P	○	○	×	×
2	1P vs. 2P	○	×	○	○
	[1P & 2P]	○	×	×	×
3	1P vs. 2P vs. 3P	×	×	○	○
	[1P & 2P] vs. 3P	○	×	○	○
4	1P vs. 2P vs. 3P vs. 4P	×	×	○	○
	[1P & 2P] vs. [3P & 4P]	○	×	○	○
	[1P & 2P] vs. 3P vs. 4P	×	×	○	○

3 Selecting Modes

Use the Control Stick to select a mode and press the A Button. Next, select the engine size and press the A Button again. There are three engine sizes: 50cc, 100cc, and 150cc. The larger the engine size, the faster the karts.

4 Selecting Characters and Karts



You will need to select 2 characters per kart. The karts available will differ depending on the characters selected. (» pg. 7)

5 Selecting Courses

Choose the course or stage on which you want to play and get started.

RANDOM SELECTION

For step 4, Player 1 can randomly select all players' characters by pressing L and R at the same time before any player has selected his or her characters. For step 5, courses can be randomly selected in the same manner in Versus and Battle modes.

Modes

There are four game modes in Mario Kart: Double Dash!!

GRAND PRIX — Eight karts race through four courses for total points. (» pgs. 17-18)

TIME TRIALS — Select a course, and race a set number of laps to see how fast you can finish. (» pgs. 19-20)

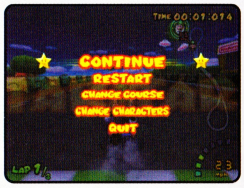
VERSUS — The only karts on the track are controlled by human players. Choose the course and get started. (» pg. 21)

BATTLE — This mode is for player-controlled karts only. There are three types of battle games. (» pgs. 22-23)

About the Pause Menu (for Player 1 only)

You can press START/PAUSE mid-race to halt the game, display the pause menu, and quit playing.

Pick selections with ◯.
Confirm with A.



Continue	Return to game play.
Quit	Return to the title screen.
Restart	Begin the race again.
Change Course	Return to the Select Course screen.
Change Stage	Return to the Select Stage screen.
Change Characters	Return to the Select Character Combination screen.
Change Battle	Return to the Select Battle screen.
Next Course	Continue on to the next course.
Award Ceremony	Continue on to the award ceremony.
View Replay From Start	View the replay you're watching from the beginning.
Retry	Race the same course with the same conditions as before.
Save Ghost	Save ghost data. (» pg. 20)

GRAND PRIX

No. of Players	Kart Size	Co-op
1 - 2	50 - 150	Yes

There are three Cups in the Grand Prix mode. Each Cup consists of four courses. A race is held on each course, and the participating eight karts vie for top honors by aiming for the highest total points.

Choosing a Cup

On the Select Cup screen, choose the Cup to be raced.

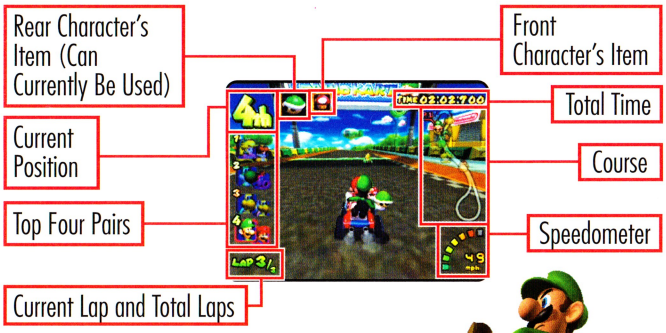
Mushroom Cup — Comparatively easy. Great for beginners.

Flower Cup — A bit difficult. For veteran players.

Star Cup — Very hard. Designed for experts.

Screen Information

There's lots of information displayed on-screen during races.



When two players are racing:

GRAND PRIX RULES

• Driver Points

Drivers receive points depending on where they finish races. After racing four courses, their total points determine where they place.

1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
10 Points	8 Points	6 Points	4 Points	3 Points	2 Points	1 Point	0 Points

• Results Screen

Once a race is over, the results screen will display, showing where each kart placed and the distribution of points.

• Trophies

Players will take part in an awards ceremony if their combined score after four races places them in the top three. The first-place finisher wins a gold trophy, second place wins silver, and third wins bronze. After each award ceremony, players will have the chance to enter their names if new records are set. Trophy data will be saved after name entry is completed.

TIME TRIALS

No. of Players	Co-op
1	No

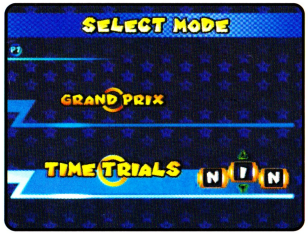
Race courses over a set number of laps to record the fastest completion time. Players start races with two Mushrooms in hand.

SCREEN INFORMATION

TIME TRIALS RULES

• Name Entry

When playing Time Trials mode, you'll start off by entering your name. Use ◯ to select and change letters, then press A to confirm your selections. When name entry is complete, the Select Character Combination screen will appear.



• Results Screen

When you finish a race, the total time and individual lap times will appear. If your total time is higher than current recorded times, the rankings will be changed.

ABOUT GHOSTS

A ghost is a recording of the player's best time played on a particular course during Time Trial. You can choose to display this recording as a semi-transparent "ghost" that will drive the exact same line as the record-setting race.

Ghost data can be saved to Memory Cards. Saving ghost data requires 5 blocks per file. You can use the Memory Card in either Slot A or Slot B.
On the Load and Save Ghost Data screens, you can switch the Memory Card to save or load ghost data.
If the Ghost setting is turned OFF on the Options screen, you will be unable to save or load ghost data.

• Loading Ghost Data

Once you select a course that has ghost data saved on the Memory Card in Slot A or B, the Load Ghost Data screen will display. Use ◯ to select a Memory Card and press A to display available ghost data. Select the ghost data to be loaded and press A to confirm your choice. Press B to return to the previous screen.

• Saving Ghost Data

After finishing a race, or during replay of a race, you can select Save Ghost from the pause menu to proceed to the Save Ghost Data screen. Select a Memory Card with ◯ and press A to confirm. Choose which existing ghost data you wish to overwrite and press A to save.

If you choose to overwrite existing ghost data, that data will be lost forever. Be careful!

WHEN YOU CAN'T SAVE GHOST DATA

- If a race takes too long.
- If a completed race is not faster than the current loaded ghost data.

If you choose Restart after the race or from the pause menu, either the currently loaded ghost data or the fastest data from the current play session will be used.

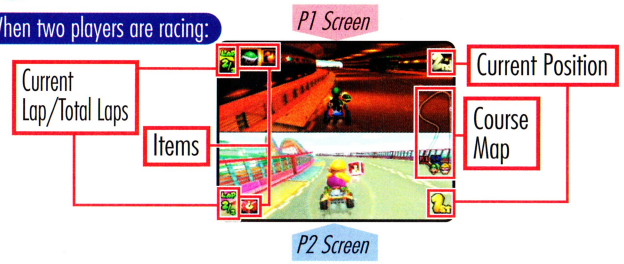
VERSUS

No. of Players	Kart Size	Co-op
2 - 4	50 - 150	Yes

Come here to race between two and four player-controlled karts. Select the course to be raced and hit the road. The race is finished when everyone but the last-place racer crosses the finish line.

SCREEN INFORMATION

When two players are racing:



When three players are racing:

When four players are racing:

ITEM BOX SETTINGS

You can set the percentages at which items appear from Item Boxes on the Options menu.
Recommended: All items appear with a balanced frequency.
Basic: Powerful items are hard to find.
Frantic: Powerful items appear with high frequency.
None: No Item Boxes or Double Item Boxes will appear.

LAPS SETTING

You can set the number of laps to be raced in VS. competition on the Options menu.

BATTLE MODE

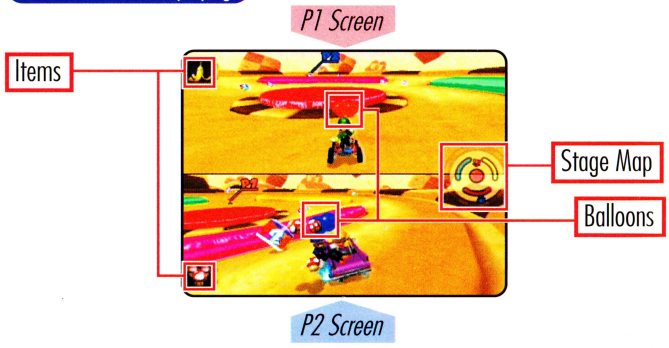
No. of Players	Co-op
2 - 4	Yes

Need a break from racing? Come here to compete against your friends in three different Battle modes on four different stages.

BALLOON BATTLE

Lose the balloons attached to your kart and you're out! You'll lose one balloon each time you're hit by something or run into any damage-dealing items. Characters can use all special items.

When two karts are playing:



HOW TO LOSE BALLOONS

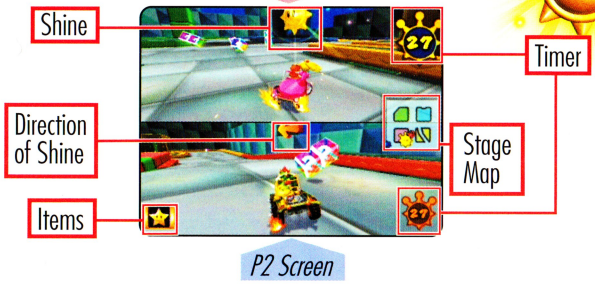
1. Get hit by an enemy's item attack and spin or flip.
2. Fall off the stage.
3. Get hit by another kart when it's using a Mushroom or a Star.
4. Get hit by a Slide Attack.

Can you regain a balloon?
If you're down to two balloons or less, use either method 3 or 4 to steal a balloon from an opponent.

SHINE THIEF

Pick up the Shine that drops on the course, and a timer will begin counting down. If you can hold on to the Shine until the timer reaches zero, you win. If someone steals the Shine, attack him and get it back before the timer reaches zero. All special items are available to every character in this battle mode.

When two karts are playing:



HOW TO DROP THE SHINE

1. Get hit by an item attack and spin or flip.
2. Drive out of the battle stage.
3. Get rammed by an opponent who's using a Star or a Mushroom.
4. Get hit by a Slide Attack.

BOB-OMB BLAST

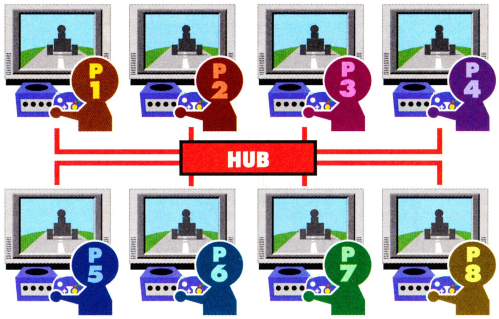
Ready, aim, fire! Toss Bob-ombs at opponents and try to hit them. Each time you blow up an opponent, you get a point. Depending on the number of players, the first to three or four wins. Careful, though: if you get hit, you lose a point. In this Battle mode, the only items that appear are Bob-ombs. Each character in a kart can carry several Bob-ombs at a time. Explosions from your own Bob-ombs do not hurt you.

LAN Setup

If you have Broadband Adapters (sold separately), an over-the-counter hub, and LAN cables, you can set up a LAN system so that each player will be able to play Mario Kart: Double Dash!! on his or her own television.

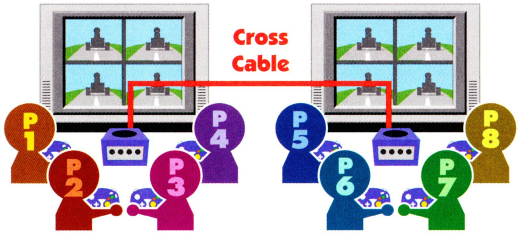
USING A HUB TO PLAY

Use multiple TVs to have a multiplayer match with up to 8 player-controlled karts.



USING A CROSS CABLE SETUP TO PLAY

This setup allows for up to eight players to play on split-screens on two TVs.



Mario Kart: Double Dash!! is not just for 1-kart-on-1-screen multiplayer game play. By using split-screens and co-op play, there are lots of variations you can explore.

PLAYING VS. USING LAN

After connecting the Nintendo GameCube systems to be used, press all the systems' POWER Buttons. (» pgs. 14-15)
The LAN Mode option will appear on each title screen. Once LAN Mode has been selected and confirmed on all participating game systems and the connections have been established, the Select Mode screen will display. Press A after completing game setup to display the LAN Mode title screen. Select START GAME, complete the entry process, and start racing!

VS. LAN Menu

Use ◯ to choose a menu item, set up that item with ◀◯▶ and press A to confirm. Once this is finished, you'll move to the LAN Mode title screen.

Start Game: Begin Versus LAN play.

Select Mode: Adjust LAN setup options.

Game Mode: Choose the mode you want to play:
Versus, Balloon Battle, Shine Thief.
You can only choose the number of laps and engine size in Versus Mode.

Order of Courses (Stages): Choose the way in which courses (stages) will be selected.
Random, All Courses (Stages)
1 Course (Stage), All Cups (Versus only)

Co-op: Turn Co-op ON or OFF.

Screen Division: The option for splitting up the screen will be available if there are more than 4 Nintendo GameCube systems in use.

Quit LAN Mode: Stop playing LAN Mode.

With the Nintendo GameCube, you can create a LAN system by connecting game systems and a hub with Broadband Adapters and LAN cables.
You cannot use this for internet play.

If an error occurs during setup, follow the on-screen instructions and try connecting again.

» *See pgs. 26-27 for equipment and setup instructions to play VS. LAN.*

MARIO KART: Double Dash!!

Connecting Multiple Nintendo GameCubes With a Hub

By using an over-the-counter 10BASE-T hub and LAN cables, you can connect a maximum of 8 Nintendo GameCubes to enjoy racing with friends using up to 8 player-controlled karts.

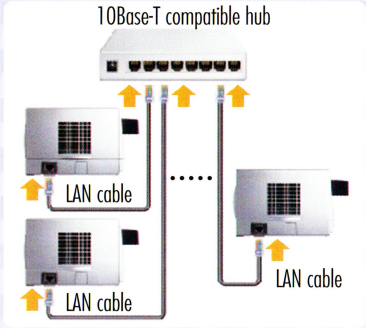
Required Equipment

- Nintendo GameCube system with Broadband Adapters: ..... 2 to 8
- Mario Kart: Double Dash!! Game Discs: ..... 1 per system
- Memory Card with Mario Kart: Double Dash!! save data: ..... 0 to 8
- Nintendo GameCube Controller: ..... 1 per player
- 10BASE-T Hub: 1
- LAN cables compatible with the hub to be used: ..... 1 per system

Standard LAN cables are straight cables, but some hubs use cross cables. For details see the instruction manual of the hub you are using, and use the appropriate LAN cables.

Connection Instructions

1. Turn all game systems OFF and then connect the LAN cables to the Broadband Adapter of each Nintendo GameCube.
2. Turn the hub ON.
3. Place the Mario Kart: Double Dash!! Game Discs in each of the Nintendo GameCube systems.
4. Turn all the game systems ON.
5. For further instructions, see page 24.



Nintendo GameCube and Hub Connections

Be sure to read your hub instructions, too.
Do not connect any Nintendo GameCube systems to the hub unless they will be used.

Instructions for Connecting Nintendo GameCube Game Systems With a Cross Cable

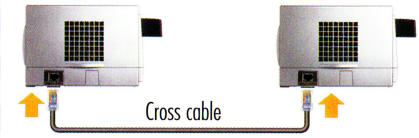
You can connect two Nintendo GameCube game systems using a cross cable compatible with an over-the-counter 10BASE-T hub.

Required Equipment

- Nintendo GameCube system with Broadband Adapters: 2
- Mario Kart: Double Dash!! Game Discs: 2
- Memory Card with Mario Kart: Double Dash!! save data: 0-2
- Nintendo GameCube Controller: ..... 1 per player
- 10BASE-T Hub compatible cross cable: 1

Connection Instructions

1. Turn both game systems OFF and then connect the LAN cable to the Broadband Adapter of each Nintendo GameCube.
2. Place the Mario Kart: Double Dash!! Game Discs in each of the Nintendo GameCube systems.
3. Turn all the game systems ON.
4. For further instructions, see page 24.



Troubleshooting

You may experience malfunctions or be unable to connect in any of the following situations:

- When you are using a LAN cable that is not compatible with the hub in use, or when using a cable other than a cross cable when connecting two Nintendo GameCube systems directly.
- When any LAN cable is not fully inserted into the hub or any game system.
- When any LAN cable is removed during the transfer of data.
- When any game system is turned OFF or any game system's RESET button is pressed during the transfer of data.
- When something other than a Nintendo GameCube is connected to the hub.
- When a hub or LAN cable not compatible with the 10BASE-T standard is being used.
- When more than 8 Nintendo GameCube systems are connected.

Important Legal Information

REV–D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV–O

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available on-line or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo or referred to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME PAK & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (Game Paks and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our web site at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and/or referral to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to the nearest service location. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS
THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de la vue	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électrique en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Débranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

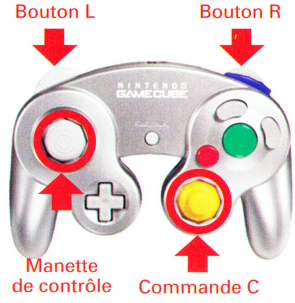
Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement - L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DU CONTRÔLE MANUEL

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre le contrôle manuel à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



Le grand prix double dash!

Choix des combinaisons de pilotes

Les karts peuvent contenir deux passagers : un devant, un derrière. Le personnage assis devant conduit, le personnage assis d'arrière contrôle l'utilisation des articles. Vous pouvez choisir les personnages que vous aimez. Il est naturel de rassembler Mario et Luigi, mais que dire d'un tandem composé de Mario et de son ennemi de toujours, Bowser?

Deux fois plus d'articles... et d'action!

Chaque passager peut transporter un article, vous pouvez donc préparer deux surprises en même temps. Bloquez la route avec deux bananes ou expédiez deux Coquilles rouges consécutivement pour punir le kart que vous suivez. Utilisez les articles et votre imagination pour créer un tohu-bohu stratégique.

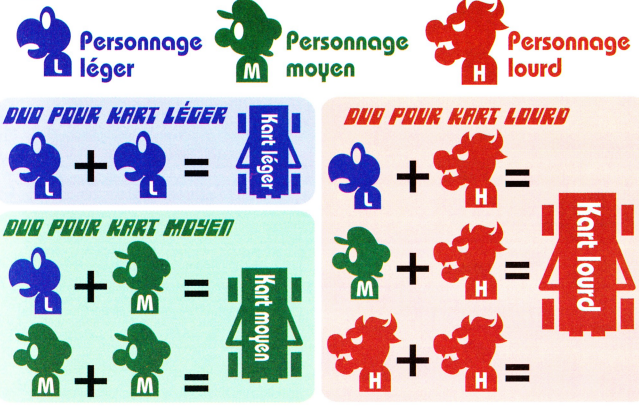
Le travail d'équipe est la clé du succès en mode Co-op!

Un kart, un jouer, ça n'existe plus ici! Pour le jeu en solo, une personne contrôle de kart, mais en mode Co-op, deux joueurs joignent leurs forces pour devenir maîtres de la piste. Chaque joueur contrôle un des passagers. Le joueur vétéran doit-il prendre le volant et laisser les articles au débutant?

Caractéristiques des karts

Comme pour les personnages, les karts sont divisés en trois catégories : léger (light), moyen (medium) et lourd (heavy). Les personnages ne peuvent pas concourir dans des karts plus petits qu'eux. Le tableau suivant illustre quel personnage peut monter dans quel kart.

Personnages et karts



Caractéristiques du kart léger

Les karts légers ont une bonne accélération, mais des vitesses maximales faibles. Ils ne perdent pas trop de vitesse quand ils sortent de piste.

Caractéristiques du kart moyen

Les karts moyens ont des accélérations moyennes et les meilleures vitesses maximales.

Caractéristiques du kart lourd

Les karts lourds ont peu d'accélération, mais de très bonnes vitesses maximales. S'ils les frappent, ils expédient les karts légers et moyens dans le décor et ils perdent beaucoup de vitesse lorsqu'ils en sortent à leur tour.

Commandes

JEU EN SOLO

Cette icône indique les commandes à l'écran du menu.
(Seul le joueur 1 peut faire effectuer des choix au menu.)

BOUTON L OU R

Maintenez la pression sur L ou R et utilisez la manette pour déraper.

MANETTE

Pour conduire.

Plus vous inclinez la manette, plus vous tournez.

Lancez des articles devant ou derrière.

Faites votre choix au menu.

MISE EN MARCHE/PAUSE

Faites une pause pendant les courses pour regarder le menu de la pause.

(Jeu en solo seulement)

BOUTON Z

Pour échanger les positions.
Pour changer les personnages de places.

BOUTON X OU Y

Pour utiliser des articles avec le personnage de l'arrière.

BOUTON A

Pour accélérer.

Pour confirmer vos choix au menu.

BOUTON B

Pour freiner et reculer.
Appuyez pour freiner pendant la course et, quand vous êtes arrêté, appuyez pour reculer.

Annule les choix au menu.

Commandes

Jeu en mode Co-op

Bouton L ou R

Joueur avant

Maintenez la pression sur L ou R et utilisez la manette pour déraper.

Joueur arrière

Attaque latérale.

Manette

Joueur avant

Plus vous inclinez la manette, plus vous tournez.

Joueur arrière

Lancez des articles devant ou derrière.

Bouton Z

Les deux joueurs appuient simultanément sur ce bouton pour changer de positions.

Bouton X ou Y

Joueur avant

Pour passer les articles au joueur arrière.

Joueur arrière

Pour utiliser les articles.

Bouton A

Joueur avant

Pour accélérer.

Joueur arrière

Un double élan!! (» p. 39)
Pour utiliser les articles.

Bouton B

Joueur avant

Pour freiner et reculer.

Joueur arrière

Pour utiliser les articles.

Mise en marche/pause

Faites une pause pendant les courses pour regarder le menu de la pause. (» p. 34 et 35)

Seul le joueur 1 peut faire un choix au menu.

Commandes spéciales pour le jeu en Co-op

Attaque latérale — Joueur arrière L ou R

Pendant une attaque, faites vite glisser votre kart sur la gauche ou la droite. Si vous frappez un bolide transportant des articles, vous en volez un.

Techniques de conduite

Voici quelques techniques de conduite pour vous amuser autant que possible derrière le volant.

DÉRAPAGE

Vous pouvez amorcer un dérapage de puissance avec votre kart en appuyant sur L ou R pendant que vous inclinez la manette vers la gauche ou la droite. Le dérapage vous permet de prendre les virages sans perdre de vitesse.

MINI-TURBO

C'est une technique qui vous donne un élan turbo d'une fraction de seconde. Les commandes sont différentes en mode de jeu en solo et dans le mode Co-op.

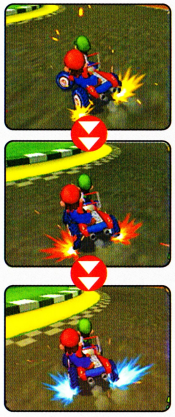
COMMANDES

Jeu en solo

Pendant un dérapage, inclinez la manette dans la direction opposée à votre virage pour une contre manoeuvre.

Quand les étincelles sont rouges, inclinez la manette dans le sens du virage, puis à l'opposé, pour effectuer une autre contre manœuvre.

Quand les étincelles sont bleues, stopper le dérapage pour effectuer un Mini-Turbo.



Jeu en Co-op

Quand le personnage avant amorce un dérapage, le personnage arrière doit incliner la manette pour effectuer une contre manœuvre.

Quand les étincelles sont rouges, le joueur arrière effectue une autre contre manœuvre.

Quand les étincelles sont bleues, le personnage avant peut stopper le dérapage et effectuer un Mini-Turbo.

DÉPART EN FUSÉE

Si vous appuyez sur A quand le signal du départ de Lakitu tourne au vert, vous effectuerez un départ en fusée.

DOUBLE ÉLAN!!

Dans le jeu en Co-op, vous pouvez avoir un départ encore meilleur si les deux passagers commande un départ en fusée en même temps. C'est ça, un double élan.

VOL D'ARTICLES

Il y a trois façons de voler les articles des karts rivaux. Cependant, vous ne pouvez voler d'articles que si le personnage arrière de votre kart n'en transporte pas déjà un.

COMMENT VOLER?

1. Frappez un kart adversaire tout en utilisant un Champignon.
2. Lancez-vous contre un autre kart en utilisant une Étoile.
3. Attaquez en dérapant dans un kart rival.

Si les deux personnages du kart frappé détiennent des articles, vous volerez l'article du passager arrière et celui du personnage avant tombera sur le parcours.

Pour commencer

Placez le disque de jeu Mario Kart: Double Dash!! Dans le Nintendo GameCube et refermez le couvercle. Insérez ensuite une carte de mémoire dans la fente A et allumez l'appareil. À l'écran titre, appuyez sur le bouton de mise en marche et de pause quand on vous demande de créer un fichier de données. Quand vous l'avez créé, l'écran titre apparaît de nouveau.

CHOIX À L'ÉCRAN TITRE

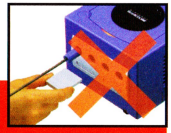
Start (Départ)	Commencez à jouer. (» p. 41)
Records	Consultez les records de tous les parcours à ce jour.
Options	Changez les réglages du jeu et les commandes du contrôle manuel.

- Son : Réglez le son à mono, stéréo ou son ambiant (Surround).
- Volume : Utilisez pour régler le volume du son.
- Réactions virtuelles : Placez en ou hors fonction (OFF ou ON).
- Fantôme des essais minutés : Placez en ou hors fonction (OFF ou ON). (» p. 46)
- Boîte d'articles du mode VS. : Ajustez-en les réglages. (» p. 47)
- Tours en mode VS. : Établissez le nombre de tours requis d'un parcours.

Sauvegarde

Les données sont sauvegardées dans les situations suivantes :

- Quand vous finissez un Grand Prix et obtenez un nouveau classement.
- Quand vous établissez un nouveau record en Essais minutés.
- Quand vous changez les réglages à l'écran des options et choisissez OK!



Ne pas éteindre l'appareil, ni retirer la carte de mémoire pendant la sauvegarde, ce qui pourrait corrompre vos données.

- Ce jeu requiert 3 blocs libres pour la création d'un nouveau fichier de données.
- Il faut 5 blocs libres pour sauvegarder un fichier de données fantômes. (» p. 46)

Veuillez consulter le mode d'emploi du Nintendo GameCube pour connaître les instructions de formatage et d'effacement des fichiers de la carte de mémoire.

POUR LANCER LA PARTIE

1 Choisissez le nombre de joueurs.

Vous pouvez joueur seul, à deux, trois ou quatre. Chaque joueur doit avoir son contrôle manuel.

2 Nombre de joueurs différent, jeu différent.

Les types de jeu offerts diffèrent selon le nombre de joueurs ou leur jumelage.

Joueurs	Jumelages	Grand Prix	Essais min.	Contre	Combat
1	J1	○	○	×	×
2	J1 contre J2	○	×	○	○
	[J1 et J2]	○	×	×	×
3	J1 contre J2 contre J3	×	×	○	○
	[J1 et J2] contre J3	○	×	○	○
4	J1 contre J2 contre J3 contre J4	×	×	○	○
	[J1 et J2] contre [J3 et J4]	○	×	○	○
	[J1 & J2] contre J3 contre J4	×	×	○	○

3 Choix des modes

Utilisez la manette pour choisir un mode et appuyez sur le bouton A. Choisissez ensuite la taille du moteur et appuyez de nouveau sur le bouton A. Il y a trois formats de moteurs : 50 cc, 100 cc et 150 cc. Plus le moteur est gros, plus le bolide est rapide.

4 Choix des personnages et des karts

Vous devez choisir 2 personnages par kart. Les karts disponibles différeront selon les personnages choisis. (» p. 33)

5 Choix des parcours

Choisissez le parcours ou le stade à jouer et commencez!

CHOIX AU HASARD

À l'étape 4, le joueur 1 peut choisir au hasard tous les personnages des joueurs en appuyant sur L et R en même temps, avant que les joueurs choisissent leurs personnages. À l'étape 5, les parcours peuvent être choisis au hasard de la même manière dans les modes VS. et Combat.

Modes

Mario Kart: Double Dash!! présente quatre modes de jeu.

GRAND PRIX — Huit karts font la course pour un total de points. (» p. 43 et 44)

TIME TRIALS — En mode d'Essais minutés, choisissez un parcours et effectuez le nombre de tours établi pour voir la vitesse à laquelle vous pouvez finir. (» p. 45 et 46)

VERSUS — Contre un adversaire, les seuls karts sur la piste sont contrôlés par des joueurs humains. Choisissez le parcours et commencez. (» p. 47)

BATTLE — Le mode Combat s'adresse aux karts contrôlés par des joueurs seulement. Il y a trois sortes de jeux en mode Combat. (» p. 48 et 49)

MENU DE LA PAUSE (POUR LE JOUEUR 1 SEULEMENT)

Vous pouvez appuyer sur le bouton de mise en marche et de pause au milieu de la course pour faire une pause, afficher le menu de la pause et abandonner le jeu.

Faites votre choix avec ◯. Confirmez avec A.

Continue (Continuez)	Retour au jeu.
Quit (Abandon)	Retour à l'écran titre.
Restart (Recommencez)	Commencez de nouveau la partie.
Change Course (Changez de parcours)	Retour à l'écran de sélection du parcours.
Change Stage (Changez de stade)	Retour à l'écran de sélection du stade.
Change Characters (Changez les personnages)	Retour à l'écran de sélection des combinaisons de personnages.
Change Battle (Changez de combat)	Retour à l'écran de sélection du combat.
Next Course (Parcours suivant)	Continuez sur la piste suivante.
Award Ceremony (Cérémonie de remise des prix)	Continuez jusqu'à la remise des prix.
View Replay From Start (Regardez la reprise du début)	Regardez la reprise en cours à partir du début.
Retry (Réessayez)	Courez sur le même parcours, dans les mêmes conditions.
Save Ghost (Sauvegardez le fantôme)	Sauvegarde des données du fantôme (» p. 46)

GRAND PRIX

Nombre de joueurs	Taille du kart	Co-op
1 - 2	50 - 150	Oui

Dans ce mode, il y a trois Coupes. Chaque Coupe compte quatre parcours. Une course se déroule sur chacun et les huit karts participants désirent tous la première place grâce à l'accumulation du plus grand nombre de points.

CHOIX DE LA COUPE

À l'écran de sélection de la Coupe, choisissez celle à laquelle vous voulez participer.

Coupe Champignon — À l'écran de sélection de la Coupe, choisissez celle à laquelle vous voulez participer.

Coupe Fleur — Plutôt facile. Idéale pour les débutants.

Coupe Étoile — Très difficile. Conçue pour les experts.

RENSEIGNEMENTS À L'ÉCRAN

Pendant les courses, beaucoup de renseignements sont affichés à l'écran.

Quand deux joueurs font la course :

Écran du J1

Écran du J2

RÈGLEMENTS DU GRAND PRIX

• Points du pilote

Les pilotes reçoivent des points selon leur position à la fin de la course. Après avoir couru sur quatre pistes, le total de leurs points détermine leur classement.

1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e
10 Points	8 Points	6 Points	4 Points	3 Points	2 Points	1 Point	0 Points

• Écran des résultats

Quand une partie est terminée, l'écran des résultats est affiché et montre le classement de chaque kart et la distribution des points.

• Trophées

Si, après quatre courses, leur score combiné les place parmi les trois premiers, les joueurs participeront à une cérémonie de remise des prix. Le premier mérite un trophée or, le deuxième, un trophée argent et le troisième, un trophée bronze. Après chaque cérémonie de remise des prix, les joueurs auront la chance d'inscrire leurs noms, si de nouveaux records sont enregistrés. Les données du trophée seront sauvegardées après l'inscription du nom du joueur.

ESSAIS MINUTÉS

Nombre de joueurs	Co-op
1	Non

Parcourez un nombre de tours établi sur un parcours pour inscrire le temps le plus rapide. Les joueurs commencent les courses avec deux Champignons en main.

RENSEIGNEMENTS À L'ÉCRAN

RÈGLEMENTS DES ESSAIS MINUTÉS

• Inscription du nom

Quand vous jouez en mode d'Essais minutés, vous commencerez en inscrivant votre nom. Utilisez ◯ pour choisir et changer les lettres, puis appuyez sur pour confirmer vos choix. Quand Ⓐ l'inscription est complétée, l'écran de sélection des combinaisons de personnages apparaît.

• Écran des résultats

Quand vous terminez une course, le total du temps et le temps de chaque tour apparaissent. Si votre temps total est meilleur que les temps déjà inscrits, les classements seront changés.

AU SUJET DES FANTÔMES

Un fantôme est un enregistrement du meilleur temps réalisé par un joueur sur un parcours particulier en Essais minutés. Vous pouvez choisir d'afficher cet enregistrement comme fantôme mi-transparent qui conduira sur la même ligne que la course la meilleure.

Les données du fantôme peuvent être sauvegardées sur les cartes de mémoire. La sauvegarde de ces données requiert 5 blocs libres par fichier. Vous pouvez utiliser la carte de mémoire de la fente A ou B. Aux écrans de téléchargement et de sauvegarde des données du fantôme, vous pouvez changer de carte de mémoire pour sauvegarder ou télécharger les données d'un fantôme.
Si le réglage du fantôme est mis hors fonction à l'écran des options, vous serez incapable d'en sauvegarder ou d'en télécharger les données.

• Téléchargement des données du fantôme

Quand vous avez choisi un parcours dont les données du fantôme sont sauvegardées sur la carte de mémoire se trouvant dans la fente A ou B, l'écran de téléchargement des données du fantôme est affiché. Utilisez ◯ pour choisir une carte de mémoire et appuyez sur A pour afficher les données disponibles. Choisissez les données à télécharger et appuyez sur A pour confirmer votre choix. Appuyez sur B pour retourner à l'écran précédent.

• Sauvegarde des données du fantôme

Après avoir fini une course, ou pendant une reprise, vous pouvez choisir «Save Ghost» (Sauvegarde du fantôme) au menu de la pause, pour passer à l'écran de sauvegarde du fantôme. Choisissez une carte de mémoire avec ◯ et appuyez sur A pour confirmer. Choisissez les données par-dessus lesquelles vous voulez sauvegarder et appuyez sur A pour le faire.

Si vous choisissez de sauvegarder des données par-dessus d'autres, ces dernières seront perdues à jamais. Alors, attention!

IMPOSSIBLE DE SAUVEGARDER LES DONNÉES DU FANTÔME

- Si une course est trop longue.
- Si la course complétée n'est pas meilleure que celle pour laquelle vous avez sauvegardé les données d'un fantôme.

Si, après la course ou au menu de la pause, vous choisissez de recommencer (Restart), les données du fantôme actuellement téléchargées ou les données les plus rapides de la séance de jeu en cours seront utilisées.

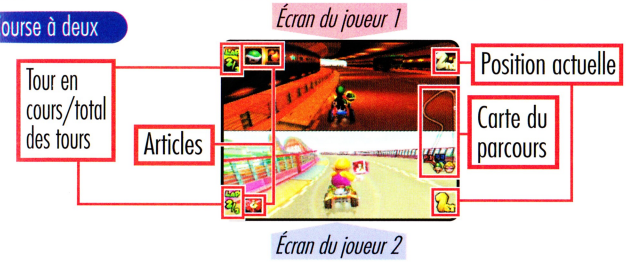
CONTRE UN ADVERSAIRE

Nombre de joueurs	Taille du kart	Co-op
2 - 4	50 - 150	Oui

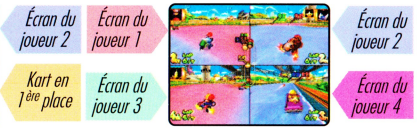
Entrez dans le mode «Versus» (Contre un adversaire) pour faire la course à deux, trois ou quatre karts contrôlés par des joueurs. Choisissez le parcours et commencez! La course est finie quand tous les joueurs (sauf le dernier) croisent la ligne d'arrivée.

RENSEIGNEMENTS À L'ÉCRAN

Course à deux



Course à trois



Course à quatre

RÉGLAGES DE LA BOÎTE D'ARTICLES

Vous pouvez régler les pourcentages reliés à leur sortie des boîtes d'articles, au menu de options.

Recommandé : Tous les articles apparaissent selon une fréquence équilibrée.
De base : Les articles puissants sont difficiles à trouver.
Frénétique : Les articles puissants apparaissent très souvent.
Aucun : Aucune boîte d'articles ni de double boîte n'apparaîtra.

RÉGLAGE DE TOURS

Vous pouvez établir le nombre de tours à faire en compétition contre un adversaire, au menu des options.

MODE DE COMBAT

Nombre de joueurs	Co-op
2 - 4	Oui

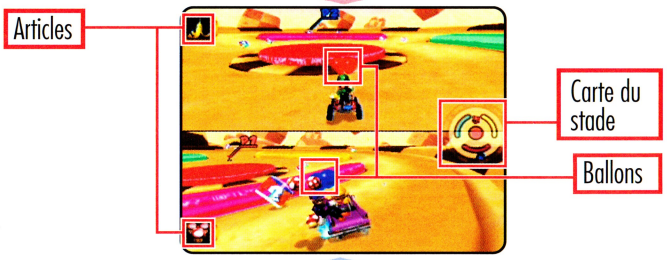
Besoin de vous reposer de la course? Ici, vous pouvez livrer compétition contre vos amis dans trois modes Combat différents, dans quatre niveaux différents.

COMBAT BALLON

Perdez les ballons attachés à votre kart et vous êtes fini! Vous perdrez un ballon chaque fois que vous êtes frappé par quelque chose ou entrez en collision contre un article causant des dommages. Les personnages peuvent utiliser des articles spéciaux.

Compétition à deux karts:

Écran du joueur 1



Écran du joueur 2

VOUS PERDREZ VOS BALLONS

1. Quand vous êtes victime d'une attaque d'un article de l'ennemi et que vous pivotez ou pirouettez.
2. Quand vous tombez hors du stade.
3. Quand vous êtes frappé par un autre kart utilisant un Champignon ou une Étoile.
4. Quand vous êtes victime d'une attaque en dérapage.

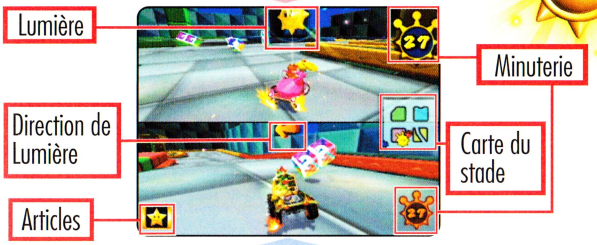
Peut-on regagner un ballon?
S'il vous reste deux ballons ou moins, utilisez la méthode 3 ou 4 pour voler un ballon à votre adversaire.

VOLEUR DE LUMIÈRE

Ramassez Lumière quand il tombe sur la piste et une minuterie commencera le décompte. Si vous le gardez jusqu'à échéance du délai, vous gagnez. Si on vous vole Lumière, attaquez et reprenez-le avant échéance du délai. Dans ce mode de combat, tous les articles spéciaux sont disponibles pour chaque personnage.

Quand deux karts s'opposent:

Écran du joueur 1



Écran du joueur 2

VOUS ÉCHAPPEZ LUMIERE :

1. Quand vous êtes victime d'une attaque d'un article de l'ennemi et que vous pivotez ou pirouettez.
2. Quand vous conduisez hors du stade de combat.
3. Quand vous êtes frappé par un adversaire utilisant un Champignon ou une Étoile.
4. Quand vous êtes victime d'une attaque en dérapage.

EXPLOSION DE BOB-OMB

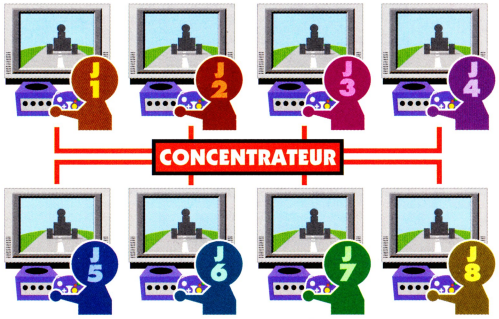
Prêt, visez, feu! Lancez des Bob-ombs sur vos adversaires et essayez de les frapper. À chaque explosion d'un ennemi, vous obtenez un point. Selon le nombre de joueurs, le premier rendu à trois ou quatre l'emporte. Mais, attention : si vous êtes frappé, vous perdez un point. Dans ce mode de combat, les seuls articles qui apparaissent sont les Bob-ombs. Chaque personnage dans un kart peut transporter de nombreuses Bob-ombs en même temps. Les explosions de vos propres bombes ne peuvent pas vous blesser.

Réglage du LAN

Si vous possédez des adaptateurs à bande large (vendus séparément), un concentrateur commercial et des câbles LAN, vous pouvez utiliser un système LAN pour que chaque joueur puisse jouer à Mario Kart: Double Dash sur son téléviseur.

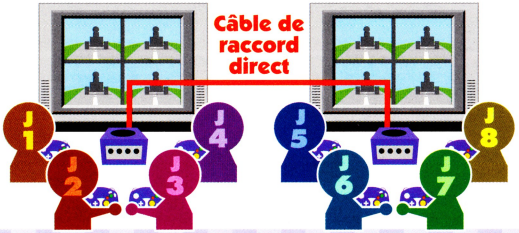
UTILISATION D'UN CONCENTRATEUR

Utilisez plusieurs téléviseurs pour faire un match rassemblant jusqu'à 8 karts contrôlés par les joueurs.



UTILISATION D'UN CABLE DE RACCORD DIRECT

Cette installation permet la participation d'un nombre de joueurs allant jusqu'à 8, dans un jeu sur deux téléviseurs à écrans subdivisés.



Le jeu Mario Kart: Double Dash!! n'offre pas seulement un jeu pour un joueur et un kart sur un écran, en mode multiple. En utilisant les écrans subdivisés et le mode Co-op, il y a bien des variations à explorer.

JEU CONTRE UN ADVERSAIRE UTILISANT LE LAN

Après avoir raccordé les appareils Nintendo GameCube qui seront utilisés, allumez-les tous. (» p. 40 et 41). L'option du mode LAN apparaît sur chaque écran titre. Quand vous en avez fait le choix, avez confirmé sur tous les appareils participants et que les connexions ont été établies, l'écran de sélection du mode est affiché. Après avoir complété le réglage de la partie, appuyez sur A pour afficher l'écran titre du mode LAN. Choisissez «START GAME» (Lancez la partie), complétez le processus d'inscription et lancez la course!

Menu VS. LAN

Utilisez ◯ pour choisir un article au menu, réglez cet article en utilisant ◀ ◯ ▶ et appuyez sur A pour confirmer. Quand vous aurez fini, vous passerez à l'écran titre du mode LAN.

Start Game (Lancez la partie) : Commencez à jouer en mode LAN contre un adversaire.

Select Mode (Choix du mode) : Réglez les options du mode LAN.

Mode de jeu : Choisissez le mode désiré:
Contre un adversaire, Combat Ballon, Voleur de Lumière
Vous ne pouvez choisir le nombre de tours et la taille du moteur que dans le mode Contre un adversaire.

Order of Courses (Stades): Choisissez la façon de choisir les parcours (les stades).
Au hasard (Random), Tous les parcours (All Stages)
1 parcours (Stage), Toutes les Coupes (Contre un adversaire seulement)

Co-op: Mettez le mode Co-op en ou hors fonction.

Division de l'écran : N'apparaît que lorsqu'il y a moins que 4 appareils Nintendo GameCube en utilisation.

Quit LAN Mode (Quitter le mode LAN) : Arrêtez de jouer dans le mode LAN.

Avec le Nintendo GameCube, vous pouvez créer un système LAN en raccordant des appareils de jeu et un concentrateur, à l'aide d'adaptateurs à bande large et des câbles LAN. Vous ne pouvez utiliser cette méthode pour jouer sur Internet.

S'il se produit une erreur pendant le réglage, suivez les instructions à l'écran et essayez de nouveau d'effectuer le raccord.

» *Consultez les pages 52 et 53 pour connaître l'équipement nécessaire et les instructions de réglage pour joueur en mode LAN Contre un adversaire.*

Mario Kart: Double Dash!!

Raccord de plusieurs appareils Nintendo GameCube avec un concentrateur

En utilisant un concentrateur commercial 10BASE-T et des câbles LAN, vous pouvez raccorder un maximum de 8 appareils Nintendo GameCube pour faire la course contre des amis et en utilisant jusqu'à 8 karts contrôlés par les joueurs.

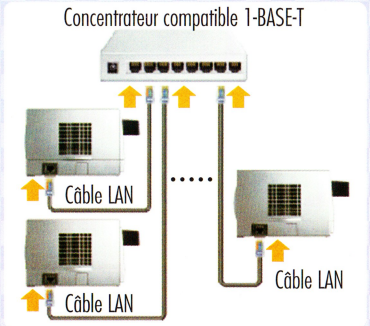
Équipement requis

- Appareils Nintendo GameCube avec adaptateurs à bande large ..... de 2 à 8
- Disques de jeu Mario Kart: Double Dash!! ..... Un logiciel par appareil
- Cartes de mémoire sauvegardant des données de Mario Kart: Double Dash!! ..... de 0 à 8
- Contrôles manuels de Nintendo GameCube ..... Un par joueur
- Concentrateur 10BASE-T 1
- Câbles LAN compatible avec le concentrateur utilisé ..... Un par appareil

Un câble LAN est habituellement un câble ordinaire, cependant, selon le concentrateur utilisé, il peut s'agir d'un câble de raccord direct. Pour obtenir de plus amples renseignements, veuillez consulter le mode d'emploi du concentrateur utilisé et utilisez les câbles LAN appropriés.

Méthodes de raccord

1. Éteignez tous les appareils et raccordez ensuite les câbles LAN à l'adaptateur à bande large de chaque appareil Nintendo GameCube.
2. Allumez le concentrateur.
3. Insérez le disque du jeu Mario Kart: Double Dash!! dans chaque appareil Nintendo GameCube.
4. Allumez tous les appareils Nintendo GameCube.
5. Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez la page 50.



Raccords entre les appareils Nintendo GameCube et le concentrateur

Veuillez lire le présent mode d'emploi, ainsi que le mode d'emploi du concentrateur utilisé. Ne pas raccorder le concentrateur à des appareils Nintendo GameCube qui ne seront pas utilisés.

Raccord de plusieurs appareils Nintendo GameCube avec des câbles de raccord direct

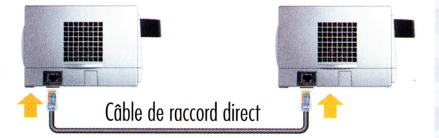
Vous pouvez raccorder deux appareils Nintendo GameCube en utilisant un câble de raccord direct compatible avec un concentrateur commercial 10BASE-T.

Équipement requis

- Appareils Nintendo GameCube avec adaptateurs à bande large 2
- Disques du jeu Mario Kart: Double Dash!! 2
- Carte de mémoire sauvegardant des données de Mario Kart: Double Dash!! ..... de 0 à 2
- Contrôles manuels de Nintendo GameCube ..... Un par joueur
- Câble de raccord direct compatible avec le concentrateur 10BASE-T 1

Méthode de raccord

1. Éteignez les deux appareils et raccordez ensuite le câble de raccord direct à l'adaptateur à bande large de chaque appareil Nintendo GameCube.
2. Insérez le disque Mario Kart: Double Dash!! dans chaque appareil Nintendo GameCube.
3. Allumez tous les appareils Nintendo GameCube.
4. Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez la page 50.



Problèmes et solutions

Vous pourriez faire l'expérience d'un mauvais fonctionnement ou être incapable d'effectuer le raccord dans les situations suivantes :

- Quand vous utilisez un câble LAN qui n'est pas compatible avec le concentrateur ou un câble de raccord autre qu'un câble de raccord direct, pour raccorder deux appareils Nintendo GameCube directement.
- Quand un câble LAN (ou de raccord direct) n'est pas enfoncé complètement dans le concentrateur ou dans un des appareils.
- Quand un câble LAN (ou de raccord direct) est débranché pendant le transfert des données.
- Quand un appareil Nintendo GameCube est éteint ou quand on appuie sur le bouton RESET de remise à zéro pendant le transfert des données.
- Quand un appareil autre qu'un Nintendo GameCube est raccordé au concentrateur.
- Quand un câble LAN (ou de raccord direct) n'est pas compatible avec le standard 10BASE-T est utilisé.
- Quand plus que 8 appareils Nintendo GameCube sont raccordés.

Renseignements légaux importants

REV–D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV–O

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, sept jours sur sept (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES LOGICIELS ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (logiciel ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

NEED HELP WITH INSTALLATION OR SERVICE?
NEED TO ORDER PARTS OR ACCESSORIES?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.CA

or call 1-800-255-3700
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific time, 7 days a week
TTY Consumer Service: 800-422-4281
(Times subject to change)

BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION OU L'ENTRETIEN?
BESOIN DE COMMANDER DES PIÈCES
OU DES ACCESSOIRES?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.CA

ou appelez le 1 (800) 255-3700
entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, 7 jours sur 7.
Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281
(Heures sujettes à changement)

Nintendo of Canada Ltd.
110 – 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.

52954B